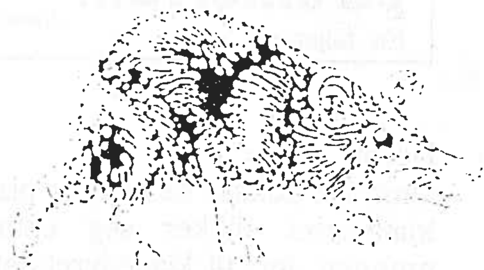
PHOBOS



Nr. 154, onsdag 23. august 1995

REDAKSJONELT

Siden det er mange fra spillmiljoet på plass i Glasgow - der årets Science Fiction verdenskongress går av stabelen, kan vi vel driste oss til å håpe at det er fett med nyheter når de kommer tilbake. Kanskje de til og med får tak i Ships In Flames, den siste modulen til World In Flames. Ifolge ryktene ble det solgt SIF under Origin, men dette var antagelig kun et begrenset opplag spesielt beregnet på Origin. Den nye modulen skal ha nye regler for skip & sjo, Task Force Displayer samt 1000 nye brikker. Nesten litt for mye av det gode vil vel enkelte av oss driste oss til å mene.

Ellers er det ikke mye å skrive om i dette redaksjonelt, men vi regner som allerede antydet med en masse nyheter i neste nummer.

Siden vi har nevnt litt om WIF er det kanskje på sin plass å ta med et svært enkelt referat fra en spilling i Stavanger hvor Tore Stuedal var med: De startet i 1936/DOD og Tore var engelskmann. Krigen startet i 1939 og Tore ble tatt skikkelig på senga. Han tenkte konvensjonelt og forsterket Frankrike kraftig, bare for å bli utsatt for en tysk spiller som ga blaffen i å angripe Frankrike. Tyskland innvaderte istedet England og slo England totalt ut. Trist men sant iflg Tore.

Neste nummer av Phobos kommer 13. september.

Lev vel.

6 gale rollespillere på Interrail.

Herman Ellingsen

En føljetong



Del 59.
Omsider dukker de siste to pizzaene opp, og kjæledyret slikker seg optimistisk rundt munnen, før, til kjæledyrets store skuffelse, Kvark og Elin gir seg til å legge inn av pizzaene uten så mye som vurdere å fjerne noe av fyllet.

— Vel, kremter HansO, dere får skyndte dere med å hive innpå. Toget vårt går om et kvarters tid.

— Vi har det ikke så travelt, protesterer Elin. Vi skal ikke reise på en times tid enda.

— Hvilket tog? Spør Sten Hugo overrasket. Hvor er det dere skal reise, nå da?

— Vi var jo enige om å ta neste tog til Paris, protesterer Kim.

— Men er det ikke mulig at vi har glemt å informere noen om den avgjørelsen? Påpeker Monica inntrengende. Tror du ikke at vi skulle ha nevnt det litt tidligere?

— Hva mener du? Spør Kim undrende. Skulle vi fortelle dem hvor vi drar? Når de ikke spør, en gang?

— Vi kunne nå tenke oss å se litt mer av Venezia, protesterer Elin, enn bare en skitten jernbanestasjon. Hva om vi fant oss ett hotell, og ble her noen dager?

— Har du noen anelse om hva det koster? Protesterer HansO.

— Nei, svarer Elin sta, men jeg har til hensikt å finne det ut før jeg reiser herfra.

— Ja, vi må dra nå, minner HansO om, hvis vi skal rekke det toget vi har planlagt å ta.

Etter hvert klarer da gjengen å stable seg av gårde, selv om Sten Hugo, Elin og Kvark blir sittende og nyte resten av pizzaene. (Kjæledyret er alt for opptatt med pizza-rester til å ta synlig notis av det lille opptrinnet...)

*

— Tren Rialto con carozza letti a Vallorbe, Dôle, Dijon, et Paris en viaggio uno ....

— Var det vårt tog? Spør Brodvall forskrekket, mens han ser seg forvirret omkring.

— Jeg tror det, svarer HansO usikkert. De sa i et hvert fall at det skulle til Paris...

Fortsettes i neste nummer.

Spilltreff hos Johannes H. Berg (eller SimulerinsSpillHobbyens Selektive Sentralkomité - SSH(SS), som han foretrekker å kalle det selv...
Søndag den 30. juli 1995

Nå sitter alle andre dypt konsentrert over "Empire of the Middle Ages", (De lar seg bare så vidt forstyrre av at jeg hamrer løs på et PC-tastatur, men bare lenge nok til å heve øynene fra spillet et lite øyeblikk...) mens en gryte med noe uidentifisert innhold (kamuflert i store mengder tomatpuré) står og putrer på den bergske komfyr.

De utlovede diskusjoner om spillhobby, tilhørende organisasjonsarbeide, og spillpublikasjoner har hittil begrenset seg til detaljerte regler for korstog i det tidligere nevnte spill. (Det blir korstog hvis flertallet stemmer for korstog, eller automatisk hvis Jerusalem faller, hvis jeg har forstått det riktig...)

Nå skal det bli spennende å se om noen andre er interessert i å hakke inn en kommentar om kvelden, eller andre sider ved det norske spillmiljøet, sånn på direkten...

Tja, siden undertegnede både er initiativtager til dette spilltreffet, og ved siden av hr. Ellingsen også den eneste som ikke har latt seg hypnotisere av det geniale spillet "EotMA" (som skildret over), så føler jeg meg jo litt forpliktet til å skrive noe. Sammenkomsten er spesielt, som Herman allerede har nevnt, ment å skulle gi opphav til sosial & organisatorisk diskusjon/småprat, men det er klart at når man byr spillere på et artig brettspill, så har de lett for å bli fanget opp av det...

Nå har vi, etter et lite avbrudd fra det foregående, spist en (god) del av min pasta m/kjøttsaus, og under denne sesjonen ble det jo unektelig sagt en del fornuftig om de forskjellige sakene som arrangøren (:meg) fant interessant å ta opp: Oslo & Akershus Spillforening, Avalons spilltreff hver 1. og 3. mandag i måneden, NSSF og en mulig vinterkongress ("Mini-ARCON"?) i Oslo.

Med det fremmøtet som har vært denne gangen (8 stykker) er det klart at det blir mer spilling enn prating; likevel kan det nok være

verdt å fortsette med slike sammenkomster i det minste et par-tre ganger til, for å se om opplegget er holdbart i det lange løp. For min del vil det nok passe igjen om ca. fem-seks uker (første eller andre helg i september); men ettersom disse treffene kun er beregnet på de som blir invitert direkt, vil vi ikke akkurat proklamere dem i PHOBOS!

Forhåpentligvis blir det imidlertid flere slike innhakkede kommentarsider til bladet, selv om det denne gangen bare har vært de faste PHOBOS-redaksjonsmedlemmene som bidro. Det er snakk om at de "utvidede redaksjonsmøtene" til vårt kjære blad også vil finne sted på de samme helgetreffene, men det får vi komme tilbake til.

(Jeg har en begrunnet mistanke om at vi kommer til å se resten av pastaen igjen førstkommende onsdag på Bjølsen...)

Cameos

The idea of cameos was first introduced to *White Dwarf* by Bob McWilliams in *Starbase, WD45*, yet the idea of such scenario synopses is readily adaptable to *RuneQuest*.

Cameos are probably most enjoyable in a city setting where there are laws to abide by which will be enforced and their breakers punished. Thus, I hope that this article will provide Referees with a few ideas to liven up their cities while the party trudge from A to Bignoring all the encounters you roll up along their journey. I would advise all Referees to buy, borrow or otherwise lay their grubby hands on a copy of *Chaosium's Thieves' World* for the unrivalled encounter tables it contains.

CAMEO ONE: THE PAVIS SANCTION

The characters are in Pavis soaking up the Fire season sun when they are approached by a riled merchant who offers the party 500L to 'see to' Lovas Desilba, a common trader who sells reed baskets. According to the merchant, Lovas has been messing with his wife, and he wants him punished – permanently.

Referee's Information

The merchant, alias Remi Ovar, is an assassin who is trying to arrange the death of the Pavis contact of a rival band of assassins, the Blackblades. Lovas Desilba (real name Soval Bladeis) has rented an appartment in Riverside, where he has spent weeks learning all the shortcuts and alleys. Needless to say, any party members foolhardily wandering into Riverside are likely to be confronted by the Dolphins (*the local street gang – DM*) and numerous muggers, and lose Soval *en route*. When not selling his wares in the Founders market Soval spends his time either stealing fish from other vendors or getting moderately smashed at Rowdy Djoh Lo's. At all times he keeps three daggers concealed about his person and a broadsword across his back, hidden under his robe.

When the characters get around to confronting Soval they are likely to think that the whole affair is a little suspect when the supposed trader pulls out a broadsword, which, incidentally, is jet black (hence the Blackblades) and glistening with blade venom (potency 12).

As if this isn't enough, when (if) the characters have finished with Soval, a swordslinging Remi Ovar and 1d6 hired thugs will ambush them after their celebratory booze-up (or whatever) so that Remi can completely cover his tracks.

The Referee should remember several things: if this takes place at night then there is a curfew, and the trollkin are better in the dark than the characters; the Wall Watch may oversee some of this from their position on high and any character who draws a weapon on a Dolphin while deep in Riverside is unlikely to get out again without a lot of trouble. To spice things up a bit the Referee could make one or other of the assassins a member of the Seven Mothers cult and hence protected by the first Lunar Directive of Occupation – the choice for the party is either to play cat-and-mouse with Lunar authorities around the streets of Pavis, suffering crucifixion if caught, or to trek through Prax in the middle of Fire season!

CAMEO TWO: THE HORNS OF A DILEMMA

The characters are approached by a Watch captain and his men and placed under arrest – illegal drugs have been found in the party's rooms. The captain is, however, willing to make a deal. After informing the characters that the penalty is 50 lashes followed by an immediate keel-hauling (he describes both in lurid terms) he tells them that if the characters stop a raid on a warehouse with the minimum of violence and bring the criminals to him, he might see fit to drop the charges. He gives the characters details of the raid.

An hour later the characters are approached by a disreputable fellow who produces one of the personal effects of each of them, each stashed with drugs. He informs them that he will be raiding the warehouse and that he is being watched by several of his fellows, each with incontrovertible evidence of the party's involvement in the drug smuggling activities. If he is attacked they will go straight to the authorities (this is true). He also says that if the characters stop the midnight raid then he will turn them over to a higher authority than the captain who is also threatening them.

Referee's Information

The captain is a glory hunter who planted the evidence. The rogue, Luis Zamul, had inside information on the captain's plans and stole the evidence that the captain had not taken. The characters now have a problem: they can do as the one ordered and have the evidence handed to the authorities by the other – or they can get out of town. However, the captain has ordered the Gatewatches not to let the characters out – anyone going over the wall would be spotted by the Wallwatch and at night there is a curfew, rigorously enforced by the trollkin.

FINAL NOTES

Whilst playtesting Cameo One the party ambushed Soval in Snib Alley on his way to Rowdy Djoh's after work. As they had approached from Silver Street and were new to town, they didn't see the guardpost or recognise the Seven Mothers Temple. One character summoned a shade, but died before he could give it orders. Soval died from a knife in the head, two party members collapsed and, as the rest ran from the rampant shade, they saw guards coming up the street to investigate the commotion. The party then went through the first door they came to – a side door to the Lunar Temple. They stumbled, breathless and bloodspattered, in a Lunar service. As was now becoming characteristic the party ran, leaving Pavis within the hour. They never got a chance to encounter Remi and his friends again.

In Cameo Two, the party realised their dilemma and went straight to the gate. Seeing the guards unsheathing their scimitars, they hurried to Gimpy's and hired on to guard the Temple tunnel under the wall – where they promptly battled their way, with great loss to either side, through to the Rubble.□

EX CATHEDRA

Ja, så ble det altså for omtrent første gang i foreningens historie nødvendig å avlyse et møte. Dette ble jo dekket forrige gang, så jeg skal ikke repetere så mye her: Det er likevel all mulig grunn til å understreke at om noen av de som sitter i det nåværende styret skal ha noe som helst å gjøre med foreningens videre drift, så skal vi heretter være reservert på alle bauger og kanter, hva enten vi tror vi har lokalene for oss selv eller ikke. Det var irriterende såvels som skuffende og pinlig å måtte avvise folk som kom for å spille. Og dem var det alt i alt minst ett dusin av den kvelden, ifølge det vi har hørt. Vår 'word-of-mouth'-kampanje var tydeligvis ikke så effektiv som vi hadde tenkt oss. På den annen side ble visst faktisk en del av dem sittende og spille, ute i det fine været, så absolutt alle kom vel ikke forgjeves til Ares den kvelden.

Ellers, for å vende blikket fremover, så er det en rekke ting som forestår av spillmessig betydning utover på høstparten. Neste nr. av PHOBOS skal ha en oversikt over de kongressene som dukker opp utover, med foreslåtte turalternativer for foreningens medlemmer. Allerede nå er det klart at vi vil forsøke å få den tradisjonelle bussen avgårde til Hexcon i november, denne gang i samarbeid med NSSF. Dessuten begynner etterhvert togturen til RegnCon å virke nesten like tradisjonsberettiget, og denne kongressen har nettopp kommed med en infobrosjyre. I år blir Bergens-kongressen i helgen 6. til 8. oktober. Følg med i disse spalter for ytterligere opplysninger.

For å se på et par andre ting, så er det jo klart at Ares' Generalforsamling er noe som bør være av betydning for medlemmene. Det er nå bare noen uker igjen til den skal gå av stabelen: Datoen er onsdag 13/9, som vanlig fra kl. 1800. Her vil det bli avgitt en åresrapport fra styret og dessuten (forsøkt å gi) en oversikt over vår økonomiske situasjon. Deretter er det åpent for generell debatt, valg på nytt styre etc. Det er mange som har klaget både på demokratiet og på aktivitetene i denne foreningen: Møt opp på GF om du har lyst til å si din mening, og påvirke det som skjer i Norges mest engasjert og aktivistiske spillklubb!

Ellers kommer det mer utførlig program/innkallelse til GF i neste PHOBOS. Vi har inntil videre ikke fått inn noe stoff fra medlemmer etc. Forhåpentligvis skyldes dette ferie, almen sommersløvhet etc. Skulle det over lengre tid vise seg at våre forsøk på å få opp sidetall og innhold på bladet bare medfører at vi må skrive flere sider selv, så vil vi neppe kunne holde det gående i lengden. Men denne masingen kommer vi nok til å fortsette med i hvert nummer fremover, helt til det faktisk dukker opp noe vi kan trykke fra medlemmer eller andre (se også informasjonen om hvordan abonnere på PHOBOS, om man ikke er Ares-medlen, i PH.153).

Avslutningsvis denne gang: Når dette leses, er jeg og flere andre fra foreningen på science fiction-verdenskongressen INTERSECTION i Glasgow. De helt store spillnyhetene vil vel neppe komme derfra, med det er jo mulig at vi kan ha litt annet å rapportere. Det begynner å bli lenge siden vi hadde en skikkelig reiseskildring i bladet nå, bortsett fra en viss føljetong...

Johannes H. Berg

Gamma - world er et sience fantasy rollespill for opptil atte personer pluss spilleder (det kan være med flere, men da tar det lengre tid). Handlingen utspiller seg på jorden i det tjuesjette århundre etter Kristi fodsel. Etter at store mengder av stort sett de fleste typer kjernevåpen (atom- hydrogen og noytron stridshoder), herav navnet; kjemiske våpen (giftgasser o.l.); og biologiske våpen (bakterier og virus som forårsaker ***smittsomme og dodelige*** sykdommer (interesserte bor se filmen "Outbreak -I faresonen")), har blitt brukt i store og lite helse-bringende doser, over storre deler av jordoverflaten i det to og tyvende århundre. Jorden har blitt omdopt fra Terra Nova til Terra Gamma. Etter flere århundrer finner man i denne alt annet enn ode og utdodde verden , i illegg til vanlige mennesker, planter og dyr, også muterte mennesker, planter og dyr. Av disse, er vanlige mennesker, samt muterte mennesker, planter og dyr, tilgjengelig som utgangspunkt for "characters". Når det gjelder våpen utstyr og andre "livsnodvendigheter", så folger skalaen hele utviklingshistoriens lengde, fra yngre steinalder/jernalderen, og frem til middelalder/renessanse. Hva man kan få kjopt er stort sett bare et sporsmål om tid,sted og kontantbeholdning. Blant ruinene finnes rester av tidligere sivilisasjoner, her kan man finne teknologiske fenomener som f.eks. brodristere, lommekalkulatorer, skrivemaskiner, lasere, svevebiler, fisjonsstrålevåpen, roboter o.s.v.

Spilleder Fredrik Somerville har selv laget kartet over halvoya Navia, som grenser opp til Ruskan, kontinentet heter forovrig Uroba. Handlingen i selve kampanjen foregår i byen Ozlo, som ligger i den sorlige halvdelen av Navia. Selve gruppen som ved slutten av innledende kampanje talte atte stykker ("characters") består av fem mennesker (både muterte og vanlige), en mutert ulv, et mutert neshorn og en mutert plante. Det er et litt uvanlig trekk ved gruppen at så mange av medlemmene ser mer eller mindre ut som vanlige mennesker. Gruppen greide i lopet av kampanjen å befri en kjopmann som var tatt til fange av en av de fler-tallige kryptiske gruppene/forbundene som operer på Gamma terra.

Blant de kryptiske gruppene har jeg valgt å navngi de folgende for å gi et aldri så lite inntrykk av forholdene på Gamma Terra.

- *The Iron Society* Dette er et forbund bestaende av muterte mennesker, deres mal er at kun muterte menesker skal herske over Gamma Terra!
- *Knights of genetic purity* Dette er et forbund bestående av vanlige mennesker, deres syn på mutanter (dyr-mennesker-planter), kan sammenlignes med nazistenes syn på alle som ikke hadde riktig utseende, og syns-punkt på livet.
- *The ranks of the Fit* Dette forbundet består hovedsaklig av muterte dyr, deres syn på de respektive medraser (både muterte og vanlige) er at muterte dyr er de eneste som virkelig egner seg til å styre. Derfor finnes det få mennesker overhodet innen dette forbundet, det er litt flere muterte planter, men det er meget sjelden man ser noen andre enn muterte dyr, med rang over major.
- *Zoopremist* Dette forbundet består også av muterte dyr, men disse er ikke fullt så moderate og tolerante som "The ranks of the Fit". "Zoopremist" er <u>litt</u> mer ekstreme/militante, de har ingen motforestillinger mot terrorisme som virkemiddel for å fremme den ene og sanne sak: muterte dyr som de eneste med tale og skrift-språk/hoyere intelligens.

I tillegg til disse "åpensinnede", "vidsynte" og "tolerante" gruppene har jeg også tatt med to andre grupper.

- *Healers* Dette forbundet er som navnet tilsier, hovedsaklig medisinsk orientert, dette gjelder både interessefelt og arbeidsfelt.

Restorationist Dette forbundet arbeider for at man skal finne ut mest mulig om de tekniske fenomenene fra svunnene tider, og deretter bruke dem.

Alt i alt synes jeg dette virker ganske lovende med hensyn til fremtidig rollespilling

Johan C. Nyquist

TRYKKSAKER SIDEN SIST

Det kommer faktisk av og til ut spill på de forskjellige skandiaviske sprog: At så er tilfelle i Sverige, er vel de fleste klar over, men også i Danmark er det en viss spillutgivelse av ting som interesserer simuleringshobbyen. Bare Norge og enda mindre land er så godt som kjemisk renset for sånt. Når det derfor en sjelden gang dukker opp en amatør/entusiast som har pågangsmot (og råd...) til å utgi et spill på egen hånd, så bør man ta imot det, om ikke med jubelskrik, så i det minste med respekt og en positiv holdning. Slik sett burde også jeg kanskje stille meg mer positivt til Jon Sagbergs ANARKI™ enn det jeg faktisk gjør. Jeg fikk likevel et negativt førsteinntrykk, når jeg ikke engang fikk med meg hva som spillet het fra forsiden. Dette skyldes sikkert min sterkt fremadskredne senilitet, men kan jo også være forbundet med visse menneskers forkjærlighet for en typografi der deler av bokstavene mangler... (Ta det med ro, dette gjelder kun logoen. Innholdet er derimot nærmest konservativt av utseende, med Times Roman brødtekst.)

At det stort sett konsekvent blir brukt varierende typografi i overskriftene, systematisk kapittel for kapittel, er en "gimmick" jeg har mindre imot. Jeg synes faktisk det stort sett fungerer bra nok. Innholdet ser ved første gjennomlesning ganske imponerende ut: Man får 82 nummererte sider, + noen karakterark etc. Faktisk virker det som mer, ettersom arkene bare er trykt på den ene siden. Dette, samt den typiske plastperm-innbindingen, gjør kanskje sitt til at helhetsresultatet ikke virker fullt så profft som innholdet burde tilsi. For her er det lagt ned arbeid ikke bare i en relativt standard cyberpunkoid fremtid (år 2077), men også et kvasi-historisk Europa år 457. Ambisjonsnivået er det ihvertfall ikke noe å si på!

Jeg må si jeg er litt tvisynt om dette spillet som helhet. Man finner mye bra, bl.a. (som påpekt av utgiveren) at man her har et system kjemisk fritt for alt som kan minne om Experience Points. De aller fleste spill som sier de ikke har XP, har likevel noe tilsvarende. Det kunne jeg ikke finne her, og det er riktig interessant å se hvordan det virker. Nå vil jeg understreke at jeg kun har lest dette spillet, ikke spilt det. For alt jeg vet kan det jo skjule seg noe XP-aktig et eller annet sted som jeg ikke har sett. Ellers ser det meste ut til å være prosentbasert, og det er greit nok for meg, som selv pleier å legge inn noen prosentsjanser for forskjellig ting, selv om jeg er GM i spill som kun bygger på T20 eller T6. Det meste ser rimelig bra ut, om enn ellers ikke så fryktelig originalt. Jon Sagberg har prøvd å unngå "trenger vi egentlig et nytt fantasy-system til?"-problematikken ved å legge mye vekt på sf-delen av systemet, men som han selv sier er jo mesteparten av dette temmelig kompatibelt med AD&D etc. likevel.

Vil man støtte en god sak, kan man kontakte: *Jon Sagberg, Skoguls vei 12, 1349 RYKKINN.* Pris er ikke angitt, men jeg mener det var rundt en hundrings.